



와 호 장 룡

CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON™



UBISOFT™

PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME™



An ancient curse. A fatal mistake.

And the only way to reverse it is to

COMMAND TIME ITSELF.

Coming Soon



UBISOFT

Microsoft

안전을 위한 주의 사항

광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한

“광과민성 간질 발작”을 일으킬 수 있습니다. 광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 느린하고 띄곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항

Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어 있습니다.

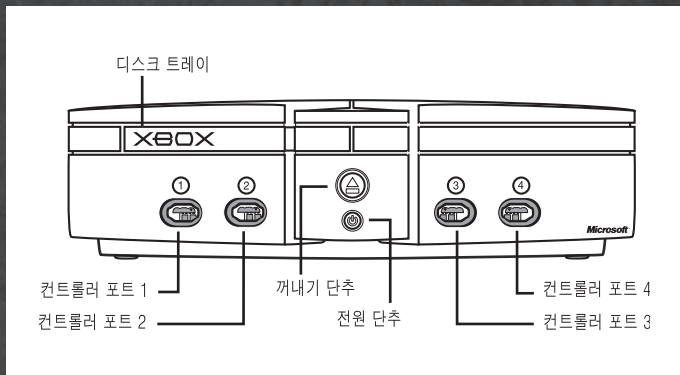
TV 손상 방지

특정 TV와는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 “새겨지는(burn in)” 현상이 발생할 수 있습니다. 이런 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다. 비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

목차

Xbox® 비디오 게임 시스템 사용하기.....	2
컨트롤	3
개요.....	7
게임 메뉴	8
게임 진행	10
캐릭터	12
무기.....	15
보증.....	20
고객 지원	21

Xbox® 비디오 게임 시스템 사용하기



1. Xbox 제품 설명서의 지침에 따라 Xbox® 비디오 게임 시스템을 설치합니다.
2. 전원 단추를 누르면 상태 표시등에 불이 들어옵니다.
3. 꺼내기 단추를 누르면 디스크 트레이가 열립니다.
4. “와호장룡 (Crouching Tiger, Hidden Dragon™)” 디스크를 레이블이 위를 향하도록 디스크 트레이에 올려 놓고 디스크 트레이를 닫습니다.
5. 화면에 나타나는 지시에 따릅니다. “와호장룡” 게임에 대한 자세한 내용은 본 설명서를 참조하십시오.

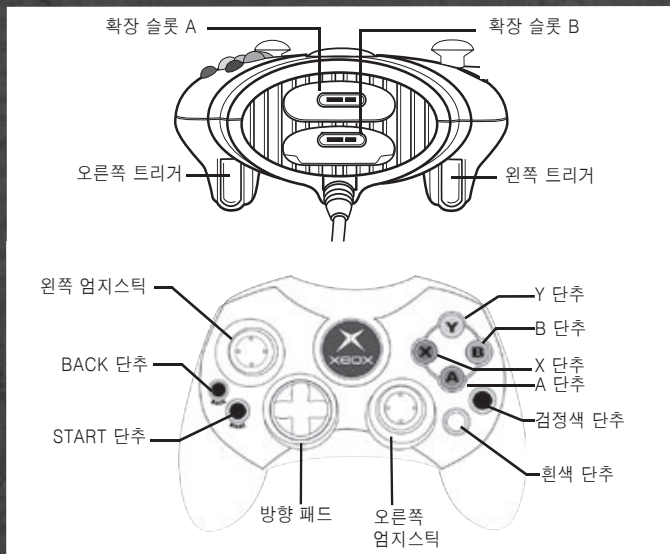
디스크 또는 디스크 드라이브의 손상 방지

디스크 또는 디스크 드라이브 손상을 방지하려면

- Xbox와 호환 디스크만을 디스크 드라이브에 넣으십시오.
- 별 모양이나 히트 모양과 같은 모양이 이상한 디스크를 사용하지 마십시오.
- Xbox 본체를 장기간 사용하지 않을 경우 디스크를 넣어 두지 마십시오.
- 전원이 켜지거나 디스크를 넣은 상태에서 Xbox 본체를 움직이지 마십시오.
- 디스크에 레이블, 스티커 또는 다른 이물질들을 붙이거나 바르지 마십시오.

컨트롤

Xbox® 컨트롤러 사용하기



왼쪽 엄지스틱	캐릭터 이동	왼쪽 트리거	방어
왼쪽 엄지스틱 클릭	문 열기 아이템 줍기 및 버리기 대화하기	오른쪽 트리거	점프 / 회피
		흰색 단추	잡기
방향 패드	메뉴 이동	검정색 단추	대시
A 단추	약한 무기 공격	BACK 단추	회복제 사용
B 단추	강한 무기 공격	오른쪽 엄지스틱	카메라 제어
X 단추	약한 맨손 공격	오른쪽 엄지스틱 클릭	카메라 원위치
Y 단추	강한 맨손 공격	START 단추	메뉴 / 게임 일시 중지

팁: 왼쪽 엄지스틱과 검정색 단추를 이용하여 벽으로 대시하면 공중제비 또는 잠시 동안 외벽 달리기를 할 수 있습니다.

동작

왼쪽 엄지스틱을 클릭하여 문 열기, 바닥에서 무기 줍기, 캐릭터와 대화하기 등을 수행할 수 있습니다.

회복

캐릭터를 회복시킬 수 있는 방법은 두 가지가 있습니다. 가장 빠른 방법은 BACK 단추를 누르는 것으로 이 방법은 전투 중에도 가능하며 BACK 단추를 누르게 되면 목록에 있는 Small healing Salve(긴급 회복제)를 자동으로 사용하게 됩니다. 또 다른 방법은 START 단추를 눌러 PAUSED(일시 중지) 메뉴에 들어간 다음 회복제를 선택하여 사용할 수 있습니다.

공격

기본 공격

기본적인 공격 방법에는 맨손 공격과 무기를 사용한 공격이 있습니다. 공격 단추를 누를 때마다 다양한 격투 동작을 취합니다. 예를 들어, 검을 사용하고 있는 도중에 약한 맨손 공격 단추를 사용하게 되면 검을 가두고 펀치 또는 킥을 합니다. 무기 공격은 현재 사용중인 무기에 따라 다양하게 변합니다.

콤보 공격

콤보 공격을 사용하면 연속적인 공격이 가능하며 싱글 공격에 비해 적에게 더 많은 데미지를 줄 수 있습니다. 모든 콤보 공격은 약한 공격으로 시작하며 두 번에서 네 번까지 공격할 수 있습니다. 예를 들어, 맨손 콤보 공격은 약한 맨손 공격과 강한 맨손 공격 단추를 사용해서 할 수 있습니다. 다음은 맨손 및 무기 공격 방법에서 모두 사용할 수 있는 기본 콤보 공격입니다.

약-약-약

약-약-강

필살기

게임을 처음 시작하면 기본 필살기가 제공되고 게임을 계속 진행하면서 새로운 기술을 획득할 수 있습니다. 필살기는 공격을 받아 약해진 적을 단방에 해치울 수 있는 매우 강력한 공격입니다. 적에 따라 콤보 공격 기술을 받고 잠시 기절하는 경우가 있는데 바로 이때 필살기를 효과적으로 사용할 수 있습니다. 비틀거리는 적을 굳이 잡을 필요는 없으나 이렇게 하면 쉽게 기술을 사용할 수 있습니다.



팁: 필살기 공격이 성공하면 보너스 경험치를 받게 됩니다.

기절했거나 데미지를 입은 적 옆에 서서 흰색 단추를 눌러 움직이지 못하도록 걸어안습니다. 필살기는 적을 잡은 상태에서 주어진 시간 내에 현재 사용하고 있는 공격 방법 또는 무기에 일맞게 선택하여 적절하게 사용합니다. 예를 들어, 검을 들고 있다면 검 필살기를 사용해야 합니다. 역시 맨손, 창, 도끼를 사용할 때도 마찬가지입니다. 필살기 명령어는 PAUSED(일시 중지) 메뉴에서 확인할 수 있습니다.

정해진 시간 내에 필살기를 사용하지 못하거나, 실수하거나, 현재 격투 방식에 적절하지 못한 필살기를 사용했을 경우 적은 잡기 상태에서 빠져 나갑니다. 필살기를 선택하는 동안에 잡혀 있지 않은 다른 적이 공격할 수 있으므로 가능한 빠르고 정확하게 사용해야 합니다.

방어

기본 방어

왼쪽 트리거를 누르고 있으면 캐릭터가 적의 공격을 방어합니다. 기본 방어는 적의 정면 공격을 약화시켜 적은 데미지를 입게 되지만 적으로부터 많은 데미지를 받게 되면 가지고 있는 무기가 망가질 수 있습니다.

콤보 방어

콤보 방어를 사용하면 적의 연속 공격으로부터 전혀 데미지를 입지 않을 수 있습니다. 근접한 적이 공격 콤보를 시작할 때 방어 아이콘이 왼쪽 화면에 반짝거리 적절한 공격 방어 타이밍을 알려줍니다. 콤보 방어를 사용하려면 적의 공격에 맞춰서 왼쪽 트리거를 눌러야 합니다. 방어 아이콘을 자세히 살펴 보면 아이콘이 반짝거리 왼쪽 스틱을 클릭해야 하는 타이밍을 알 수 있습니다.

팁: 콤보 방어 시스템을 익히면 적에게 공격받을 때 데미지를 최소화할 수 있습니다.

팁: 적의 콤보 공격 방어에 성공하면 약간의 체력이 회복됩니다.

피하기

데미지를 피할 수 있는 또 한 가지 방법은 회피 또는 구르기를 사용하는 것입니다. 이렇게 하려면 오른쪽 트리거를 누르고 왼쪽 엄지스틱을 이동하여 적으로부터 떨어집니다. 캐릭터는 전투를 중단하고 공격을 피하게 됩니다. 이 방법은 적에게 포위되었을 때 특히 유용합니다.

점프

오른쪽 트리거를 누르면 캐릭터가 점프합니다. 점프의 최고점에서 오른쪽 트리거를 다시 누르면 이단 점프를 해서 일반적으로는 도달할 수 없는 장소에 도달할 수 있습니다. 높은 곳에서 착지할 때 오른쪽 트리거를 계속 누르고 있으면 천천히 떨어집니다.

대시

감정색 단추를 누르고 있으면 캐릭터는 제한된 시간 동안 달릴 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 벽을 타고 옆으로 달리기도 가능합니다. 평평한 벽 근처에서 대시 단추를 사용하면 벽 타고 달리기 시작됩니다.

개요

무당딱 검술의 대가 Li Mu Bai(리무바이)는 무예에 정진하는 도중 불현듯 희의를 느끼고 강호에서 은퇴할 것을 결심합니다. 그는 오랫동안 짝사랑해 왔고 같은 스승님께 무술을 수련했던 Shu Lien(수련)을 찾아가 자신과 함께 강호를 평정한 보검 청명검을 맡깁니다. 그러던 어느 날 전설의 보검 청명검이 사라져 사건을 실마리를 쫓던 리무바이와 수련은 이 사건에 무례한 귀족 소녀 Jen(용)과 그녀의 유모가 연관 되었고 용의 유모가 바로 무당딱의 스승님과 수련의 애인이자 리무바이의 절친한 친구를 살해한 원수 Jade Fox(딱관여우)라는 것을 알게 됩니다. 청나라 말 19세기 중국의 세 명의 무인 용, 수련, 리무바이는 공간, 중력, 신체의 법칙을 초월하여 외부와 내부의 적과 대결해야 합니다.

게임

영화 "와호장룡"의 스토리를 게임으로 다시 한 번 즐겨 보십시오. 주인공을 차례대로 게임하면서 다양한 격투 기술, 무기, 제주, 필살기 등을 배우게 됩니다. 캐릭터는 게임을 진행하면서 기술이 발전하고 새로운 필살기를 배우며 무술 실력이 진보하면 보상 받게 됩니다.

팁: 엔딩이 여러 개 있습니다. Items(아이템)와 이벤트에 따라 엔딩이 변합니다.



게임 메뉴

주 메뉴

Story Mode(스토리 모드)

주요 게임 진행 모드입니다.

- New Game(새 게임): 새 게임 시작
- Load Game(게임 불러오기): 이전에 저장한 게임 불러오기



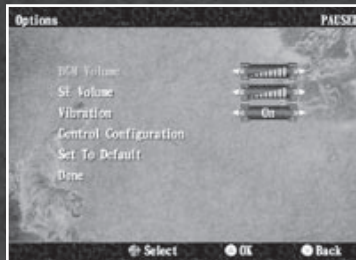
Special Mode(보너스 모드)

일반 모드의 게임을 완료하면 잠긴 보너스를 볼 수 있습니다.

팁: 각 장면을 자세히 살펴 보십시오. 어디에 무엇이 숨겨져 있는지 모릅니다.

Options(옵션)

다양한 게임 옵션을 변경할 수 있습니다.



PAUSED(일시 중지) 메뉴

게임을 잠시 중지하려면 START 단추를 누르십시오.

다시 게임을 시작하려면 START 단추를 다시 누르거나 Y 단추를 누르십시오.

화면에서 현재 지역의 맵과 캐릭터의 능력치 등을 확인할 수 있습니다.



Map(맵)

맵은 현재 지역을 보여 줍니다. 플레이어의 위치는 파란색, 적의 위치는 빨간색, 우호적인 캐릭터의 위치는 녹색으로 표시됩니다. 출구는 오렌지색으로 표시되어 있습니다.

HP(체력)

캐릭터의 현재 및 최고 체력을 보여 줍니다.

Attack(공격)

캐릭터의 공격 능력을 표시하는 공격 등급입니다. 캐릭터의 능력이 발달하면 이 수치도 증가합니다.

Defense(방어)

적의 공격을 방어하는 능력을 표시하는 방어 등급입니다. 캐릭터의 능력이 발달하면 이 수치도 증가합니다.

기술

무기 및 맨손 공격의 전투 능력을 평가합니다.

Items(아이템)

현재 캐릭터가 가지고 있는 아이템 목록을 표시합니다. 자세한 내용을 알려면 아이템을 선택하여 확인합니다.

Special Moves(필살기)

지금까지 배운 필살기 목록입니다. 필살기 이름 옆의 아이콘은 필살기 유형을 의미합니다.

Options(옵션)

다양한 게임 옵션을 변경할 수 있습니다.

Exit Game(게임 종료)

현재 게임을 종료하고 주 메뉴로 돌아갑니다.

게임 진행

적 체력 게이지
플레이어 체력 게이지
방어 아이콘
게임 메시지



아이템 줍기

와호장룡의 세계에는 다양한 아이템이 존재합니다. 아이템을 주우려면 그냥 지나가며 왼쪽 엄지스틱을 누르면 됩니다. 아이템은 PAUSED(일시 중지) 메뉴의 아이템 섹션에서 사용할 수 있습니다.

경험치 보너스

적을 필살기로 죽이면 경험치 보너스가 작은 도깨비볼 모양으로 나타납니다. 이 보너스의 색깔은 맨손 필살기를 사용했는지 무기 필살기를 사용했는지를 의미합니다. 보너스는 특정 시간 후에 사라지므로 사라지기 전에 취득해야 합니다.

레벨 업

적을 성공적으로 공격하면 그 능력에 대한 경험치가 올라갑니다. 예를 들어, 맨손 공격을 하면 맨손 능력이 발달합니다. 경험치가 충분히 모이면 그 능력에 대한 레벨이 올라갑니다. 동시에 능력치와 체력도 증가합니다. 맨손 능력은 방어치를 올려주고 무기 능력은 공격치를 올려 줍니다.

장소 이동하기

한 레벨을 끝내면 빨간색 햇불이 그 다음으로 진행할 장소를 안내합니다. 입구로 이동한 다음 왼쪽 엄지스틱을 클릭하여 다음 대결 장소로 이동합니다.

팁: 녹색 햇불은 추가 사이템을 얻고 모험을 할 수 있는 길을 보여 줍니다.

Results(결과 화면)

결과는 게임 진행 성과에 따라 결정됩니다. 높은 등급을 얻으면 특별 보너스를 얻을 수 있습니다.



SAVE(저장) 및 Load Game(게임 불러오기)

와호장룡에서는 최대 3개의 게임을 저장할 수 있습니다. 게임을 저장하려면 슬롯을 선택하고 화면상의 설명을 따릅니다.



Continue(이어하기)

각 캐릭터는 시작할 때 이어하기 기회가 3번 주어집니다. 게임 도중 이어하기 기회를 더 획득할 수도 있습니다.

실 시간 메시지

게임 도중 화면에 도움이 되는 힌트가 표시됩니다.

캐릭터

팁: 각 캐릭터에게는 숨겨진 고유 아이템이 있습니다.

Jen (용)

부유한 집안에서 유복하게 자란 용은 그녀의

유모이자 사악한 무술가인 락란여우와 무술을 수련하는 것이 큰 즐거움이었습니다. 용은 락란여우가 수년 전에 훔친 무당떡의 비급을 터득한 뛰어난 검술가이지만 희생, 고결, 도덕과 같은 무예의 깊은 정신을 중요하게 여기지 않습니다. 현재 북경에 있는 용은 부모님의 명령에 따라 최대 권력가 집안의 남자와 혼인할 예정이지만 용의 마음 속에는 이미 사랑하는 사람이 있습니다.

초기 필살기

Shou Ling Long

Y 단주

A 단주

Jian Wu Long

X 단주

B 단주

A 단주



Yu Shu Lien (수련)

검술가인 수련은 리무바이와 함께 무술을 연마해 왔습니다. 수련은 리무바이를 남모르게 사랑하고 있지만 락란여우와의 대결에서 리무바이를 구하려다 살해당한 리무바이의 가장 절친한 친구이자 그녀의 약혼자에게 죄를 짓는 일이라 생각하여 사랑을 표현하지 못합니다. 수련은 약혼자를 죽이고 행복을 빼앗아간 락란여우에게 복수할 것을 다짐합니다.

초기 필살기

Shoul Ling Jie

B 단주

A 단주

Jian Si Jie

Y 단주

X 단주

A 단주



Li Mu Bai(리무바이)

무당떡 검술의 대가 리무바이는 무예에 정진하는 도중 불현듯 희의를 느끼고 강호에서 은퇴할 것을 결심합니다. 하산을 한 그는 수련에게 보검 청명검을 그동안 무당떡을 도운 북경의 기문에 맡기도록 부탁하고 수련에게 오랫동안 숨겨둔 그의 사랑을 고백하려 합니다. 리무바이의 유일한 소망은 자신의 무예를 전수할 제자를 찾는 것입니다.

초기 필살기

Shou Er Zhu

X 단추

A 단추

Jian Si Zhu

Y 단추

X 단추

A 단추



무기

게임에 나타나는 무기는 몇 가지 종류로 분류되며 데미지와 내구성에 따라 수치가 주어집니다. 무기 종류에는 검, 창, 도끼가 있습니다. 다음은 게임에 나타나는 무기 목록입니다.

도끼



금이 간 검



봉



환도



협도



초왕검



언월도



청명검



방천극



철퇴



유열도



사모



사곡검



창



검



팁: • 적이 떨어뜨린 무기나 새로 발견한 무기는 주울 수 있습니다.

• 적도 바닥에 있는 무기를 주워서 사용할 수 있습니다.

XBOX

XBOX

BATMAN

RISE OF SIN TZU

베트맨:신주의 등장

절찬 판매중

RAYMAN 3

HODLUM HAVOC

레이맨 3: 후드럼 대소동

절찬 판매중

메모

메모

한국에서 구입한 Xbox 게임 소프트웨어 ("게임")를 위한 제한보증서

보증

Microsoft Corporation("Microsoft")은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영입용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 않습니다.

6개월 내 바환

보증과 관련된 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 이어야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험하신 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반납하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 교환된 게임의 경우 게임 구입으로부터 6개월, 또는 교환 시점부터 10일 중 먼저 도래하는 기간까지 본 보증이 유효합니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 Microsoft, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, Microsoft, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단도 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하에게 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하에게 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 기질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 귀하의 판매점이나 아래 기재된 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)

Microsoft Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090
(월~금 9:00~18:00, 토 9:00~12:00, 공휴일 지원/일요일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용어에 사용된 회사, 기간, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기간, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 사용자는 해당 저작권을 준수해야 합니다. 저작권에서의 관리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전기적, 기계적, 복사기, 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본 안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용권 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 부여하지 않습니다. 여기에 인용된 실제 회사와 제품 이름은 해당 소유자의 상표일 수 있습니다. 무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유통 상영 또는 복사 방식을 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

Crouching Tiger, Hidden Dragon and all related characters and materials TM & © 2003 United China Vision Incorporated and UCV, LLC. All Rights Reserved. Software: © 2003 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Music from the motion picture Crouching Tiger, Hidden Dragon composed by Tan Dun. Cello solos performed by Yo-Yo Ma. Courtesy of Sony Classical (SK89249) by arrangement with Sony Music Licensing.

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Uses Bink Video.
© Copyright 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.
BINK Uses Bink Video. © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.

VIDEO